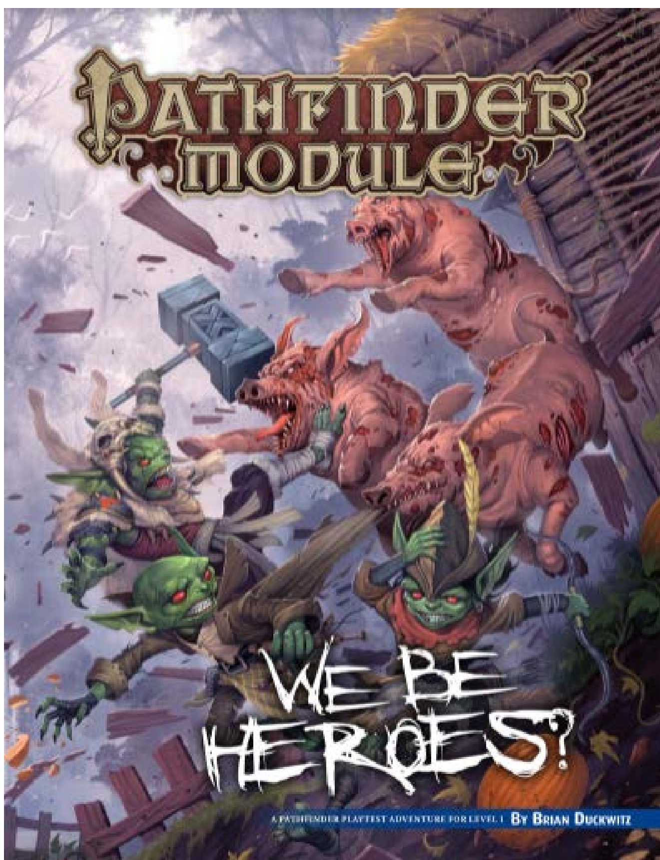


МЫ БЫТЬ ГЕРОИ?

(WE BE HEROES?)

Pathfinder – 2 редакция



Автор: Брайн Дуквитц
Перевод и адаптация: Игорь Сазонов, специально для группы VK «Pathfinder-online»:

От переводчика: это приключение было адаптированно для использования официальных правил второй редакции Pathfinder.

Данная версия перевода не содержит изображений монстров, прегенов персонажей и полного описания заклинаний.
Все это вы можете найти в расширенной версии перевода в нашей группе ВК в эксклюзивных материалах для наших донов.

Перевод сделан для некоммерческого использования в ознакомительных целях. Некоммерческое использование и цитирование перевода возможно при условии указания автора перевода и размещения ссылки на группу ВКонтакте: https://vk.com/pathfinder_online

ОБ ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ

Мы герои? Это новая история в популярной серии приключений гоблинов, которые были представлены во многих модулях Free RPG Day Pathfinder с 2011 года. В предыдущих приключениях на гоблинскую тематику главными героями были неистовые и подлые гоблины, жаждущие убивать собак и поджигать вещи. . В этом приключении мы представляем новую группу гоблинов, которым суждено стать героями, но у которых все еще есть много возможностей для того чтобы найти приключения на свои… головы. Это приключение, написанное для использования по правилам Pathfinder Playtest, предполагает, что игроки играют четырьмя персонажами-гоблинами 1-го уровня. Ваши игроки могут выбрать своих персонажей из четырех заранее созданных персонажей, представленных на страницах 12–15 этой книги; в качестве альтернативы, они могут создавать своих собственных персонажей-гоблинов, используя правила, изложенные в Книге тестовых правил Pathfinder. Если вы играете в это приключение после выпуска второго издания ролевой игры Pathfinder, вы можете использовать эти правила с минимальными изменениями.

Гоблинская песня!

Гоблин жгет и гоблин жрет
Это правда, он не врет!
Гоблин храбр и силен,
И злодеев мочит он!
Берегись монстров,

Думай головой,
Потому что ты сейчас герой!

Где-то в Голарионе…
Это приключение происходит сразу за северной окраиной Южного Клыкастого леса в небольшом холмистом лесу недалеко от границы между Ластваллом и Нирматасом.

ФОН ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Гоблины Криволапы - небольшое племя, которое было почти полностью истреблено во время Кровавых Гоблинских Войн, охвативших Читтервуд 20 лет назад. Им удалось выжить только после того, как более агрессивные, жестокие члены их племени были убиты, а оставшиеся гоблины сбежали далеко на север, в конце концов обосновавшись в Южном Клыкастом лесу, где они спрятались в более глубоких частях леса. Примечательным изменением давних традиций стало то, что выжившие гоблины намеренно решили ограничить жестокие методы своих предков. Молодой и энергичный лидер по имени Велкик утверждала, что видела, как солнце разговаривает с ней, и вскоре она взяла верх над племенем, проповедуя пути искупления и мира. Она тонко превратила одержимость племени огнем в поклонение солнцу, эффективно создав сообщество, посвященное Саренре, хотя, поскольку Велкик не имеет формального религиозного образования, вера сообщества далека от общепринятой. С годами вождь Велкик провела радикальные реформы: вместо того, чтобы запирать молодых гоблинов в клетках, их просто держат на привязи, а чтение и письмо прямо не запрещены, хотя их практика все еще вызывает сильную нервозность.
Пожалуй, наиболее важно то, что Велкик изменила способ удовлетворения ненасытного аппетита членов племени Криволапов. Вместо того чтобы совершать набеги на близлежащие поселения, племя занялось охотой и собирательством для пропитания. Под ее руководством племя сумело избежать конфликта с находящимися поблизости людьми; они даже установили мирный контакт с несколькими странствующими торговцами, которые проезжают через этот район. Время от времени в племени появляются изгои или приверженцы старых традиций, но Велкик внимательно следит за всеми, кто демонстрирует слишком много «классического» гоблинского поведения.
Однако что-то изменилось. Грязные миазмы смерти и разложения проникли в земли Криволапов, и еды стало не хватать. Животные кажется сбежали из леса, и разведчики племени сообщают о росте числа наблюдений нежити в лесах. Хуже того, пропал лучший разведчик племени, Граймай. Группа рыцарей из Ластволла во главе с лордом-наблюдателем Ултуном II оказывается загнанной в угол в долине армией нежити, которой управляет Шепчущий деспот, без малейшей надежды на спасение. Доблестные и решительные, рыцари планируют вступить в последний героический бой, который может окончиться безуспешно, если игровые персонажи не смогут первыми вывести их в безопасное место! Игроки должны вмешаться в это опасное и отчаянное время для Криволапов и обеспечить выживание и их племени, и храбрых и упрямых паладинов. Пришло время подняться новому отряду героев!

ЧАСТЬ 1. МЕРТВОЕ МЯСО.

Солнце стоит высоко в небе, свет едва проникает сквозь ветви деревьев на игровую тропу внизу. Ваша группа следовала по следам животного, замеченного в этом районе, и ваши желудки ворчат при мысли о мясе. Как раз сегодня утром к вам подошла вождь Велкик и поручила вам отчаянное задание: «Вы наша единственная надежда. Все племя очень голодно. Главный разведчик Гримай должен был принести еду, но теперь

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online

он пропал. Он сказал, что видел следы съедобного животного, может быть даже, свиньи, блуждающей по лесу поблизости. Найди свинью и, может быть, Гримай тоже. Помните, сейчас мы стараемся быть хорошими, так что будьте добры ко всем длинноногим, которых вы увидите. По крайней мере, не убивай их. Найдите еду, и вы станете героями!»

За 10 минут и проведя успешную проверку Выживания со Сл 10 игрок может найти следы животных и определить, что они направляются на север, к ферме. Персонаж, который изучает следы и преуспевает в проверке Природы со Сл 12, идентифицирует их как следы кабана или большой свиньи. Если персонажи не могут найти следы и не уверены, куда идти, они вскоре слышат то, что они распознают как слабый звук рогов, звенящих вдалеке, за зданиями …

А. Развалины Фермы - Низкая угроза 1

Эта нищая ферма принадлежала молодой человеческой паре, которая надеялась наскрести на своё существование на обочине цивилизации. На те небольшие деньги, которые у них были, они купили несколько цыплят и трех поросят. Супруги продолжали откармливать поросят в течение года, с нетерпением ожидая того дня, когда у них будет достаточно бекона, ветчины и вяленой свинины, чтобы продержаться всю зиму и дольше.

К несчастью для пары, свиней недавно заразила чума нежити. Они умерли несколько ночей назад, восстав на следующее утро в виде зомби, после они прорвались через загон и убили своих хозяев. С тех пор свиньи бродят по окрестностям, снедаемые голодом, который невозможно утолить. Гримай, главный разведчик племени гоблинов, пошел по их следам и устроил засаду на животных, когда они вернулись на ферму. Он не мог справиться с животными, и свиньи теперь поедают тело Гримай.

Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи приблизятся к ферме.

Однокомнатный домик стоит в рощице на плоском холме, дверь его выбита. Рядом с хижиной находится огород и загон для животных. Грубый угловой столб загона, ближайший к входной двери хижины, наклонен, и толстые деревянные перила, когда-то соединенные с ним, развалились на куски, став теперь не более чем большими деревянными щепками на земле. Наполовину съеденный труп гоблина лежит за забором.

В доме мало вещей, кроме простых вещей людей, которые его построили: несколько чашек и тарелок, деревянная посуда и железный горшок, а также единственный соломенный матрас и несколько одеял. В сарае, прикрепленном к загону для свиней, есть несколько ведер и лопата, но ничего ценного. Несколько обгрызанных костей и окровавленные предметы одежды - это все, что осталось от людей.

Существа: Причина всех этих разрушений, свиньи-зомби стоят над трупом гоблина, спокойно пережевывая его куски. Одно ухо гоблина торчит изо рта, как большой лист, а глаза другой свиньи смотрят прямо перед собой, когда она механически жует. У них нет сознания, только желание убивать и есть все, что они смогут поймать. Если кто-нибудь из них замечает персонажей, он издает ужасный, пронзительный звук, после чего свиньи атакуют.

СВИНЬИ-ЗОМБИ (ZOMBIE PIGS) 3 шт. - СУЩЕСТВО 0

ЖИВОТНОЕ НЗ СРЕДНЕЕ ЛИШЕННОЕ РАЗУМА НЕЖИТЬ ЗОМБИ

Восприятие +2; ночное зрение, сумеречное зрение

Языки -

Навыки Акробатика +5, Атлетика +5, Выживание +5

Сил +1, **Лвк** +0, **Вын** +3, **Инт** –5, **Мдр** +0, **Хар** –2

Замедлена Свинья-зомби постоянна замедленна 1 (slowed 1) и не может использовать реакции.

КБ 12; **Стойк** +4, **Реак** +1, **Воля** +0
ПЗ 8, негативное исцеление (negative healing); **Невосприимчивость**: сон, болезнь, паралич, яд; **Уязвимость**: позитивная энергия 5, режущий 5

Скорость 40 футов
Ближний ◆ клыки +4, **Урон** 1d6+1 колющий

Вознаграждение: Снаряжение гоблина-разведчика в основном целое. У него есть *эликсир орлиных глаз (eagle-eye elixir)* и *чудесное перо (feather token)*. Дальнейшее исследование усадьбы обнаруживает недоеденный мешок кукурузы, мешок муки и некоторые овощи, хранящиеся в доме. Огород был распахан и разрушен свиньями-зомби, хотя некоторые овощи можно спасти если потратить несколько минут. В совокупности этой еды слишком мало, чтобы ее хватило на долгое время, но она помогает наполнить животы племени, по крайней мере, на несколько дней. Помимо еды, у людей было немного ценностей.
Обследование тела: после битвы со свиньями-зомби любой выживший персонаж может легко идентифицировать останки Гримайя. Очевидно, его забодала до смерти свинья-нежить.

Мертвая Армия

Если игровые персонажи исследуют область к северу от фермы, они видят армию нежити. Даже если они не пойдут искать самостоятельно, любой, кто преуспеет в проверке Восприятия со Сл 10, услышит далекие боевые рожки с этого направления. Прочтите или перефразируйте следующее, если они займутся исследованием.

Земля круто спускается на 30 футов вниз, а затем превращается в бесплодную равнину, покрытую лишь кустарником. С этой стороны дует зловонный ветерок, доносящий тошнотворно-сладкий запах гниющего мяса. Вы ясно видите вдалеке на севере, массивные колонны отрядов скелетов всех размеров которые с высоко поднятыми рваными знаменами маршируют синхронно под облачным небом, двигаясь с северо-востока на юго-запад. Всадники, облаченные в темные покровы подобные теням, сидят на бледных лошадях, осматривая территорию вокруг основной массы отрядов, они двигаются легко и бесшумно, но их одеяния даже не шелохнуться.

Эта часть армии находится примерно в миле отсюда. Хотя с такого расстояния трудно различить общее количество войск, они, безусловно, исчисляются тысячами, что значительно превышает боевые возможности партии.

Опять дома

Гоблины Криволапы живут в убогой деревне с отдельными хижинами и общим центральным местом для встреч. Рядом есть небольшой ручей, который служит грязным источником для орошения земли, отвода сточных вод и питьевой воды.
Персонажи могут вернуться домой без дальнейших происшествий. Их приветствует вождь Велкик (женщина, гоблин, жрец Саренрэ 3). Хотя она частично слепа из-за своей дурной привычки с пристально и с обожанием смотреть на солнце, она по-прежнему полностью контролирует племя. Она искренне беспокоится за благополучие Криволапов и особенно обеспокоена тем, что продолжительный голод может вернуть гоблинов к жестокому образу жизни. Она терпеливо слушает, как игровые персонажи объясняют, что произошло, и хмурится, когда слышит о нежити. Когда игровые персонажи закончат свой отчет, прочтите или перефразируйте следующее.

«Мясо нежити нельзя есть», - говорит вождь с выражением отвращения на лице. «И эта армия слишком близко, чтобы мы могли оставаться. Если мы просто убежим, армия Тирана обязательно уничтожит нас. Может быть, есть другой способ». Велкик поворачивается и смотрит примерно на юго-запад. «Разведчики-стервятники заметили, что к нам приближается множество противных летающих птиц-нежити, но они также заметили группу длинноногих в блестящих доспехах, запертых в долине на другой стороне этого холма». Она указывает на крутые неровные горы на востоке. «Если бы мы могли заставить их прийти сюда и сопровождать нас, вместе мы могли бы выжить и отправиться на юг в безопасное место».

«Еще раз мне нужно, чтобы вы проделали большую работу. Некогда переходить через горы, и наши последние разведчики-стервятники едва вернулись после того, как были атакованы птицами-нежитью. Они не горят желанием испытать удачу во второй раз - а длинные ножки слишком тяжелы, чтобы стервятники все равно могли вытащить их! Но есть секретный способ». Велкик широко улыбается. «Есть туннель, который мы не использовали в течение многих лет, который ведет в долину, где находится длинный откос. Они, наверное, думают, что загнаны в угол. Вы проходите через туннель и получаете большую благодарность, чтобы вернуться сюда и спасти всех нас, и вы станете величайшими героями, которых когда-либо знало наше племя». Она копается несколько мгновений в кармане, а затем вытаскивает вырезанную вручную деревянную статуэтку женщины с перистыми крыльями и раскинутыми руками по бокам. Она протягивает ее вам и говорит: «Покажите это длинноногим, и, может быть, они лучше прислушаются к вам».

Успешной проверки Религии со Сл 10 достаточно, чтобы определить статуэтку как изображение Саренрэ, богиню доброго мировоззрения, исцеления, честности, искупления и солнца. Представление ее паладинам вместе с кратким объяснением того, где его получили гоблины, поможет улучшить отношение рыцарей (см. Главу 3).

Скорее всего, у персонажей возникнут вопросы. Велкик изо всех сил старается ответить на них.

Может ли кто-нибудь еще прийти и помочь?
«Вы единственные, кому я доверяю в этом деле; вы самые способные и, скорее всего, добьетесь успеха. Кроме того, если длинноногие увидят слишком много гоблинов одновременно, они могут забеспокоиться и начнут драться, вместо того чтобы говорить».

Что еще вы можете рассказать нам о туннеле?
«Прошло много времени с тех пор, как я туда ходила, но последний раз разведчики использовали его три года назад. Большую часть времени он спускается вниз, он идёт достаточно высоко над головой. Помню, там был какой-то естественный мост через пропасть. Очень страшный, но крепкий».

Вы еще что-нибудь знаете о длинноногих?
«Только то, что они, вероятно, люди, и носят прочную металлическую броню, и ездят на лошадях». Велкик дрожит. «Ты должен быть храбрым с ними».

Что это за идол?
«Я вырезала это много лет назад после того, как солнце заговорило со мной. На нем изображена Саренра; она солнце. Длинноногие должны узнать это».

Награда: Если игровые персонажи вернутся с некоторой едой с фермы, Велкик хмурится, но, наконец, принимает это, зная, что владельцы теперь мертвы и еда может утолить голод племени, хотя бы еще на несколько дней. Взамен она дарит игровым персонажам безделушку в виде нефритового кота.

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online



ЧАСТЬ 2. КУРИНЫЕ БЕГА.

Система туннелей, в которую отправляются персонажи, была домом для разных весьма неприятных подземных существ. Но в последнее время она стала более оживленной, чем обычно, и была населена самыми разными существами.

Персонажи без происшествий проводят 2 часа, путешествуя до туннеля. Хотя по пути они не сталкиваются с какими-либо проблемами, они легко замечают гигантского орла-нежить, кружащего на севере, осматривающего горы.

Как только игровые персонажи прибывают в место, описанное вождем Велкик, для поиска входа требуется либо успешная проверка Восприятия со Сл 12, либо 10 минут поиска. Снаружи входы на обеих сторонах тоннеля покрыты вьющимися виноградными лозами, зарослями и другой густой растительностью, что затрудняет прорыв внутрь для тех, кто еще не знает местоположение входа. Прежде чем персонажи смогут войти в пещеру, необходимо убрать несколько длинных веток и другой деревянный мусор. (Эти обломки могут пригодиться в области **B5**). Паладины не нашли туннель и почти полностью сосредоточены на конце долины, куда, как они уверены, должна войти нежить.

Известняковый туннель и пещеры медленно формировались в результате обычных геологических процессов. В основном они сухие, хотя немного воды попадает внутрь, особенно у входов. Система туннелей постепенно спускается вниз от лагеря гоблинов к долине, где рыцари выстроили свою оборону. За исключением зоны возле входов и *факела непрерывного пламени (continual flame torch)* в зоне **B3**, вся система туннелей находится в темноте. Если не указано иное, высота потолков в проходах составляет 5 футов, а в пещерах - 8 футов.

B1. Вход в Пещеры - Низкая угроза 1

Смахнуть ветки и виноградные лозы у входа несложно. Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи войдут.

Трещина шириной три фута на склоне холма ведет к тускло освещенному туннелю. Внутри проход разветвляется направо и налево от массивной колонны, разделяющей комнату. Ровный ветерок проходит через комнату, иногда попадая внутрь нее, при этом чувствуются сквозняки исходящие откуда-то еще.

Разделенный проход разветвляется через несколько футов. На этом перекрестке находится небольшая куча костей животных - останки последней жертвы обитателя комнаты.

Существо: душитель (choker) прорыл свой путь в туннель несколько недель назад попав сюда из нижних слоев. Некоторое время он скрывался в системе пещер, и, наконец, был прогнан волшебницей-затворницей и ее защитой, прежде чем обосноваться в этой комнате, где он существует за счет случайно забредших сюда несчастных животных. Когда душитель не крадется или скрывается, он поднимается вверх по южной стороне колонны, где поджидает своих жертв. Он предпочитает атаковать одиноких странников, но, если знает, что поблизости более одного врага, он поджидает последнее существо проходящее мимо, после чего пытаться тихо убить его. Душитель сражается насмерть.

ДУШИТЕЛЬ (CHOKER) 1 - СУЩЕСТВО 2
Pathfinder Bestiary 2, p. 51
Инициатива: Скрытность +9

Награды: коллекция душителя включает в себя два драгоценных камня стоимостью 10 зм каждый и снотворную стрелу (sleep arrow), взятую давным-давно у убитого дроу.

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online

B2. Ксулгат Ден - Тривиальная угроза 1

Персонажи, подходящие на расстояние 10 футов от входа в эту комнату, автоматически замечают неприятный запах, исходящий изнутри. Прочтите или перефразируйте следующее, когда войдут персонажи.

В этой комнате пахнет мощным мускусным запахом животного, и она намного влажнее, чем соединяющий коридор. Запах витает в затхлом воздухе. Вода медленно капает с крошечных сталактитов размером с палец, образуя небольшие лужи по всей площади.

Существо: Ксулгат-разведчик в поисках города, находящегося намного глубже этой пещерной системы, в последние дни он исследует туннели. Он вошел через глубокий проход в зону **B6** и пока видел только зоны **B4, B5** и эту пещеру. Он не встречал никого из других обитателей пещерной системы, хотя видел их следы и слышал далекие звуки. Он планирует продолжить свои исследования, но почти убежден, что пещеры не подходят для его людей, учитывая их близость к поверхности, факт, который он понял из-за свежего воздуха, циркулирующего повсюду. Воин настроен на то, чтобы его исследования оставались тайной, и он яростно борется до смерти с любыми существами, с которыми сталкивается.

КСУЛГАТ ВОИН (XULGATH WARRIOR) 1 - СУЩЕСТВО 1
Pathfinder Bestiary, p. 336
Инициатива: Скрытность +5

Награды: В дополнение к небольшому самоцвету стоимостью 5 зм и *эликсиру прыгуна (leaper's elixir),* у воина ксулгата есть карта пещер которые он исследовал (области **B2**, **B4**, **B5** и **B6**), грубо нарисованная на шкуре ящерицы.

B3. Распознавание каракуль - Тривиальная угроза 1

Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи войдут в зону.

Шаткая деревянная дверь в грубо сделанной стене встроена в проем пещеры, закрывая вид на то, что находится за ее пределами, хотя крошечные щели между досками пропускают немного света.

Шесть месяцев назад волшебница из пустынной страны Тувия по имени Джерен Офал (ХН, женщина, волшебник, человек 2) покинула свой дом незадолго до своего ареста: она слишком увлекалась алхимическими альтернативами высоко ценимому эликсиру солнечной орхидеи, который может продлить жизнь. Что еще больше усложняло ситуацию, ее эксперименты на себе повлияли на ее разум. Она стала отшельницей, скитаясь с места на место вдали от цивилизации, пока не наткнулась на эту систему пещер. Она построила здесь ветхое убежище и сотворила гомункула, которого назвала Вит, и продолжила свою работу. Несколько дней назад, собирая грибы, она встретила куролиска (см. Область B7), и теперь она застыла. Тем временем гомункул сохраняет свою функциональность, поскольку его хозяин не убит. Ее мысленная команда «убить проклятого цыпленка!» звучит в его голове по несколько минут каждый день. Не зная, что означает эта команда, Вит остался в лачуге и покорно скопировал сообщения краской на стенах.
Дверь в хижину не заперта. Как только игровые персонажи откроют дверь, прочтите или перефразируйте следующее.

Интерьер этой хижины скромный и аккуратный, с кроватью размером с человека, изящно отделанным комодом и рабочим столом, покрытым многочисленными стеклянными флаконами, металлическими мисками и разнообразным лабораторным

оборудованием. Чистоту и порядок портят только написанные на стенах слова и фразы.

Написанное состоит из различных комбинаций слов «убить проклятого цыпленка!» Вит записал эти слова, чтобы уловить и воплотить телепатические команды своего хозяина, но существо недостаточно понимает значения слов, чтобы действовать.

Существа: Хотя гомункул не желает сражаться, перед задней дверью хижины на страже стоит оживший комод. Он прыгает, чтобы атаковать любого злоумышленника, который войдет в комнату. Вит знает о комоде, и если игровые персонажи относятся к гомункулу дружелюбно и не пытались прорваться внутрь, Вит предупреждает игровых персонажей. Однако комод подчиняется только Джерену, и Вит не может контролировать его.

ОЖИВШИЙ КОМОД (ANIMATED BUREAU) - СУЩЕСТВО 1
КОНСТРУКТ СРЕДНЕЕ ЛИШЕННОЕ РАЗУМА
Восприятие -1; ночное зрение
Языки -
Навыки -
Сил +1, **Лвк** -3, **Вын** +2, **Инт** –5, **Мдр** -5, **Хар** –5.

КБ 16 (13 когда сломана); **Стойк** +5, **Реак** +1, **Воля** +1
ПЗ 10, Твердость: 5; Невосприимчивость: кровотечение (bleed), смертельные эффекты (death effects), болезнь (disease), обречённость (doomed), истощение (drained), утомление (fatigued), лечение (healing), ментальный (mental), некромантия (necromancy), нелетальные атаки (nonlethal attacks), паралич (paralyzed), яд (poison), тошнота (sickened), без сознания (unconscious); **Уязвимость**: позитивная энергия 5, режущий 5
Броня конструкта: Как и обычные объекты, оживший комод имеет твердость. Эта твердость уменьшает любой получаемый урон на величину, равную жесткости. Как только у анимированной метлы остается меньше половины ее хитпоинтов или сразу после нанесения критического удара, ее броня конструкта ломается, а ее класс брони снижается до 13.

Скорость 20 футов
Ближний ◆ выдвижной ящик +7, **Урон** 2d4+1 дробящий
Дальний◆ выдвижной ящик +5 (дальность 20 футов), **Урон** 2d4+1 дробящий
Выдвижные ящики: Оживший комод имеет шесть ящиков. Он может стрелять ящиками как дальнобойной атакой и может совершать ближние атаки, если у него остается хотя бы один ящик. Существо может попытаться вытащить ящик с помощью действия «Захват», сделав этот ящик неодушевленным. Ящики ожившего комода часто содержат сокровища или другие интересные предметы.

Разговор с Витом: после того, как персонажи сражаются или избегают сражения с комодом, Вит делает все возможное, чтобы сообщить что он не может понять, что случилось с Джереной. Этот разговор усложняется тем фактом, что Вит может писать, но не говорить, в то время как некоторые из гоблинов по-прежнему могут немного нервничать по поводу чтения, несмотря на прогрессивные взгляды своего племени.

B3A. Хранилище

За юго-восточной дверью находится комната, где волшебница хранит некоторые из наиболее летучих реагентов, которые она использует в своих исследованиях. Зная, что между этой областью и местом к востоку от области **B5** проходит очень узкий туннель, она заложила его валунами и булыжниками, чтобы скрыть его от злоумышленников. Она использовала этот узкий туннель в своем последнем путешествии, когда кокатрис напал на нее, поэтому сейчас он почти не заблокирован. Персонажи могут заметить проход, если они преуспеют в проверке Восприятия со Сл 8.

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online

Двигаться по этому узкому проходу сложно. Для мелких существ это пересеченная местность (+5 футов к клетке), для средних это особо пересеченная местность (greater difficult terrain) (+10 футов к клетке). Существа крупнее Среднего вообще не могут пройти через проход.

B4. Грибная деляна

Здесь проход резко поворачивает, впереди еще одно помещение. В северном конце комнаты потолок частично обрушился, а под ним лежит холм земли. Большие белесые грибы размером с голову гоблина растут из почвы, их морщинистая поверхность напоминает мозг.

Эти грибы, несмотря на их несколько странный вид, представляют собой просто разновидность гигантских грибов-дождевиков. Успешной проверки Природы или Выживания со Сл 10 достаточно, чтобы идентифицировать грибы как съедобную разновидность. Если собрать урожай, то здесь будет достаточно грибов, чтобы прокормить племя несколько дней. Джерен использовал их как источник пищи, хотя грибы растут так быстро, что это не сразу понятно.

B5. Опасная яма

Впереди пол внезапно обрываеися неровным выступом скалы, который поднимается на несколько футов в высоту. За выступом находи массивная естественная пещера, дно которой лежит далеко внизу. На дне ямы еле видна узкая каменная колонна, разбитая и расколотая, как хребет гигантского зверя. По другую сторону ямы проход продолжается на юго-восток.

Естественный мост, который когда-то перекидывался через эту трещину, некоторое время назад упал, прекратив легкий доступ от одного конца прохода к другому. Яма имеет глубину 30 футов, а расстояние между выходами на поверхность составляет 20 футов в их ближайших точках.
Игроки могут пересечь яму разными способами. Стены крутые, но есть выступы; чтобы подняться по этой поверхности, необходима успешная проверка Атлетики со Сл 12. Некоторые игровые персонажи могут решить построить импровизированный мост, чтобы преодолеть пропасть; у входа в пещеру есть достаточно дров, если игроки захотят потратить некоторое время на их сбор. Группа может решить послать одного члена и натянуть веревку с одной стороны на другую. ГМ поощряет творческие решения и просто назначают соответствующую проверку навыков со Сл от 12 до 15 для проверки реализации большинства идей.

B6. Тоннель в Темные Земли

Здесь каменный проход уступает место небольшой естественной пещере. Разноцветные гладкие сталактиты цепляются за потолок, как отвратительно красивые эльфийские резные фигурки. К северу, там, где камера сужается, в низ спускается лаз шириной почти пять футов.

Разведчик ксульгат (см. область **B2**) пробился сюда из Темных земель. Отверстие в полу пещеры - это небольшой туннель, который быстро превращается в очень узкую нору . Через несколько минут после этого спуска персонажам становится очевидно, что это не путь к паладинам, хотя он может стать зацепкой для будущих приключений, если вы сочтете это необходимым.

B7. Пещера Кокатриса

Легкий ветерок втекает в эту комнату с восточного выхода и кружится, а затем выходит из прохода на северо-запад. Сама пещера имеет более высокие потолки, чем где-либо еще в сети туннелей, поднимаясь на высоту 20 футов и усеяна сталактитами. На первый взгляд кажется, что на полу находятся одинаковые сталагмиты, но при ближайшем рассмотрении можно увидеть головы, руки, ноги и тела. Статуи мелких млекопитающих, а также статуя человека стоят в этой зале, все с болезненными выражениями на лицах.

Из всех окаменевших жертв, только Джерен еще не окаменела не полностью.

В течение нескольких дней нападавший наблюдал за ней в поисках признаков движения, и быстро клевал ее снова, когда она начала приобретать способность двигаться.

Существо: Кокатрис забрел в дальний конец пещеры несколько недель назад и нашел его подходящим домом для себя. В комнате стоит несколько окаменевших жертв, среди них - Джерен. Когда кокатрис замечает персонажей, он складывает свои кожистые крылья вместе и издает крик «ка-ка-ка-ка-ка-ка!» и атакует первого замеченного им врага. Если кто-то получает по нему критическое попадание, кокатрис начинает целиться в это существо. Если его здоровье меньше 10, он пытается сбежать из системы пещер в пустыню.

КОКАТРИС (COCKATRICE) - СУЩЕСТВО 3
Pathfinder Bestiary, p. 66
Инициатива: Восприятие +8

Награды: За храбрые усилия в ее интересах Джерен дарит игровым персонажам несколько предметов из своего мешка: *зелье невидимости (invisibility potion)* и два *слабых зелья исцеления (minor healing potions)*. Кроме того, среди жертв в комнате можно найти безделушку с *когтями медвесыча (owlbear claw)*.

Спасение Джарен: убийство или изгнание кокатриса позволяет Джарен прийти в себя через час (она преуспевает в спасброске Стойкости). Она удивлена, что ее спасатели - гоблины, но, тем не менее, очень благодарит их. Разум волшебницы немного запутан ее экспериментами и долгой изоляцией, но у нее нет желания причинять вред гоблинам или использовать их в своих интересах. Испытание с кокатрисом стерло все заклинания из разума Джэрена, и ей требуется полный ночной отдых, прежде чем она сможет подготовить их снова. Она не желает помогать персонажам исследовать пещеру, однако, если гоблины не атакуют и просят ее о помощи, Джерен соглашается сопровождать группу в лагерь рыцарей. Там она может говорить от имени гоблинов, давая убедительные доказательства их доброго характера. Наконец, она знает о проходе в области **B3a** и делится этой информацией с персонажами, если они еще не знают об этом.

ЧАСТЬ 3. ЛУЧШАЯ ЧАСТЬ ВАЛОРА.

Пещера в конечном итоге выходит на крутой склон холма на высоте 20 футов над основанием долины. По периметру лагерь рыцарей представляет собой наспех возведенный деревянный частокол расположенный всего в 300 футах к юго-востоку, который легко увидеть, как только гоблины выйдут на поверхность. Когда игровые персонажи достигнут выхода, прочтите или перефразируйте следующее.

Туннель выходит на поверхность на стене слегка покрытой лесом V-образной долины, которая тянется с севера на юг. Северный конец заканчивается там, где встречаются окружающие холмы, а южный - выходит на широкие равнины. Недалеко к юго-востоку от входа в туннель стоит стена из заостренных деревянных шестов. Внутри этого грубо сделанного частокола передвигается множество рыцарей, некоторые на свирепых лошадях. Звуки

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online

обрабатываемого металла и запах костра слышны даже с такого расстояния.

Лагерь состоит из 62 человек, большинство из которых люди паладины Иомедей; некоторые из них являются полноправными членами Рыцарей Озема, элитных рыцарей, поклявшихся защищать Ластволл. Десяток стражников у южных ворот наблюдают за неизбежным приближением армии нежити, а еще четверо стражников без устали бродят по лагерю, высматривая проблемы.

Существа: Хотя для персонажам было бы неразумно сражаться со стражниками, битва может начаться, если гоблины сделают неправильные дейсвия. Ниже приведены параметры для среднего охранника в лагере. Имейте в виду, что есть несколько паладинов более высокого уровня.

РЫЦАРЬ СТРАЖНИК (KNIGHT GUARD) - СУЩЕСТВО 1

ЧЕЛОВЕК ПД СРЕДНИЙ

Восприятие +5

Языки всеобщий

Навыки Акробатика +4, Атлетика +6, Дипломатия +4, Религия +4

Сил +4, **Лвк** +0, **Вын** +3, **Инт** +0, **Мдр** +2, **Хар** +3

Предметы: чешуйчатый доспех (scale mail), тяжелый деревянный щит (heavy wooden shield) (Твердость 3), длинный лук (longbow) с 20 стрелами, длинный меч (longsword).

КБ 15; **Стойк** +5, **Реак** +3, **Воля** +5

ПЗ 20

Блок щитом ⤾ **Триггер**: Вы получаете урон от физической атаки, когда ваш щит поднят.

Эффект: Вы выставляете щит, чтобы отразить удар. Ваш щит блокирует количество урона до Твердости (Hardness) щита. Вы и щит, оба получаете любой оставшийся урон, возможно, ломая или разрушая щит.

Удар Возмездия (Retribution Strike) ⤾

Триггер: враг наносит урон вашему союзнику и они оба находятся в пределах 15 футов от вас.

Эффект: Вы защищаете своего союзника и наносите удар своему врагу. Союзник получает Сопротивление ко всему вызвавшему реакцию урону, равное 2 + ваш уровень. Если враг находится в пределах досягаемости, нанесите ему Удар (Strike) ближнего боя.

Скорость 20 футов

Ближний ◆ длинный меч +4 (универсальное К), **Урон** 1d8+4 режущий

Дальний◆ длинный лук +4, **Урон:** 1d8 колющий

Заклинание: возложение рук (lay on hands)

Идол и Волшебник

Если игровые персонажи покажут идола Саренрэ, переданного им вождем Велкик, и объяснят его происхождение, изначальное отношение паладинов улучшится на один шаг (например, недружелюбие становится безразличным). Это относится ко всем встречам в лагере, включая разговор с лордом-наблюдателем.

Если волшебник Джарен сопровождает игровых персонажей, и ей дается время, чтобы объяснить, что она знает о них, игровые персонажи получают +2 по проверкам, чтобы улучшить отношение рыцарей, в том числе во время встречи с лордом-наблюдателем.

Открытие входа

Рыцари - небольшая группа, но они находятся в состоянии повышенной готовности, ожидая приближающуюся армию нежити. К счастью для игровых персонажей, если рыцари замечают гоблинов возле лагеря, они сначала проявляют больше любопытства, чем обеспокоенности, хотя и не приветствуют незнакомцев с распростертыми объятиями.

Красться: поскольку персонажи приближаются с неожиданной стороны, у них есть временное преимущество - неожиданность. Чтобы подкрасться к стенам с северной стороны

долины, требуется успешная проверка Скрытности со Сл 12, в то время как для того, чтобы сделать то же самое с южной стороны, требуется успешная проверка Скрытности со Сл 14. Стены 6 футов высотой и требуют проверки Атлетики со Сл 10, чтобы подняться по ним.

Оказавшись внутри, легко решить, куда идти, поскольку палатка лорда-наблюдателя является самой большой и сложной, с вышитыми золотом флагами, развевающимися с символом Ластволла. Передвигаться по лагерю значительно труднее, так как каждый персонаж должен пройти две проверки Скрытности со Сл 14, чтобы его не заметили рыцари или, что еще хуже, лошади. Если игровые персонажи добьются успеха, они могут незаметно войти в палатку лорда-наблюдателя. Если они потерпят неудачу, рыцари поднимают тревогу, и паладины-гвардейцы 2d4 быстро прибывают к местоположению игровых персонажей.

Разговор о том, как пройти: вход в лагерь - единственные ворота на юге, и охранники на приподнятых платформах все время наблюдают за ним. Если игровые персонажи решают поговорить с ними, они должны сначала представиться. Начальное отношение охранников недружелюбное, и персонаж должен преуспеть в проверке Дипломатии со Сл 12, чтобы произвести впечатление и улучшить свое отношение на один шаг. Если отношение охранников меняется на дружелюбное или полезное, игровые персонажи допускаются внутрь и отправляются на встречу с командиром лагеря, лордом-наблюдателемУлтуном II.

Драка: Персонажи могут также (намеренно или случайно) вызвать ярость паладинов настолько, чтобы рыцари решили атаковать. Паладины сражаются, чтобы схватить персонажей, поскольку они могут сказать, что есть что-то странное в этих внезапных посетителях из ниоткуда, и их внимание сосредоточено на приближающейся нежити. Любые персонажи, находящиеся без сознания, доставляются к лорду-наблюдателюУлтуну II, исцеляются и подвергаются допросу, как описано ниже.

Встреча с Лордом-Наблюдателем

Когда игровым персонажам удается войти в палатку лорда-наблюдателя, будь то прокрадывась, разговаривая с рыцарями или попав в плен, прочтите или перефразируйте следующее.

Несмотря на тонкую ткань, из которой сделана палатка, интерьер этого большого павильона совсем не изысканный. Несколько досок лежат поперек перевернутых бочек, образуя стол, а несколько распиленных бревен служат стульями. То, что выглядит как большая карта, разложено на досках, гладких камнях и других мелких предметах, установленных вместо войск, которые они представляют. В углу стоит человеческая койка, поверх которой сложены толстые меховые одеяла, а несколько непрерывно горящих факелов освещают интерьер ярким светом.

Лорд-наблюдатель использует эту палатку и как свою личную комнату, и как штаб. Если лорд не знает о приближении персонажей, к нему присоединяются 2d4 других рыцарей, которые служат охранниками и советниками; они собираются вокруг карты в центре комнаты, обсуждая свои планы финального боя. Если лорд-наблюдатель знает, что персонажи уже прибыли, то он сидит на одном из пней в окружении восьми стражников, царственный и властнй, несмотря на то, что находится в окружении и плачевной ситуации.

Существо: Ултун II (ПД мужчина человек паладин 14) - лорд-наблюдатель Ластволла, Носитель *Расколотого Щита Арнизанта (Shattered Shield of Arnisant)* и законный монарх Ластволла. Весьма молод для человека на своем посту, он был выбран монархом из-за его личных качеств как абсолютного образца

добродетелей крестоносцев, которые Ластвалл ценит наиболее высоко. Несколько недель назад он был изгнан из своей столицы, Военные Регуляторы - его главные советники - убиты или изгнаны, а близкие убиты - все это стало делом рук Шепчущего Тирана и его войск. Несмотря на эту потерю и страдания, Ултун остается непоколебимым в своей вере в Иомедей. Когда игровые персонажи прибывают, он полностью посвящает себя подготовке к последней, славной битве против армии нежити, направляющейся в долину, чтобы сокрушить его и его группу, при этом он понимает тщетность своих усилий.

Разговор с Ултуном

Справедливый и беспристрастный, Ултун готов встретиться и послушать персонажей, даже если они вошли без разрешения. Когда собрание начнется, прочтите или перефразируйте следующее.

«Конечно, это неожиданный визит», - говорит человек, его голос ясен и исполнен власти, но с оттенком явной усталости. «Я не чувствую зла в ваших сердцах, и мне интересно, возможно вами действует рука провидения. Скажите мне, почему вы оказались здесь, в моем лагере?»

Взаимодействие с Ултуном может идти в разных направлениях, но в конечном итоге оно определяет окончательное отношение лорда-наблюдателя к персонажам. Он более чувствителен к воле Иомедей, чем многие из его соотечественников, и его начальная позиция безразлична.

Каждый персонаж может потратить 1 минуту, произнося речь, чтобы объяснить ситуацию и попытаться пройти проверку Дипломатии или Религии со Сл 12, при этом каждый успех увеличивает отношение Ултуна на один шаг, каждый критический успех увеличивает его на два шага, а критическая неудача снижает его на один шаг. Персонажи не обязаны участвовать, если они не хотят этого. Мастеру следует помнить, что предоставление идола Саренрэ и рассказ о его истории автоматически повышает его отношение на один шаг, поскольку он удивлен и восхищен их историей о гоблинах, поклоняющихся Саренре.

Используйте следующую информацию, чтобы определить исход этой ролевой сцены на основе отношения Ултуна после того, как каждый персонаж получил возможность высказаться.

Ултун враждебен: гоблинов насильно изгоняют из лагеря и прогоняют пуская вслед стрелы. Дальнейшие попытки использовать дипломатические средства встречают очередной град стрел. Игроки должны использовать другие средства для выполнения своей миссии (см. Веселую погоню ниже).

Ултун недружелюбен: гоблинам дают немного еды для их племени и изгоняют из лагеря. Дальнейшие попытки использовать дипломатические средства терпят неудачу. Игроки должны использовать другие средства для выполнения своей миссии (см. Веселую погоню ниже).

Ултун безразличен: не совсем уверенный в правдивости информации, лорд-наблюдатель отправляет двух рыцарей с гоблинами в систему пещер. Вскоре спутники делают доклад и рыцари начинают собирать лагерь. Эта задержка стоит нескольких жизней рыцарей и гоблинов племени Криволапов (см. Завершение приключения).

Ултун дружелюбен: лорд-наблюдатель верит гоблинам и начинает эвакуацию лагеря, но их усилия замедляются, поскольку многие паладины не уверены в том, что они доверяют гоблинам. В результате несколько паладинов жертвуют собой в арьергарде, чтобы защитить отступление, когда прибывает армия нежити (см. Завершение приключения).

Ултун полезен: Ултун убежден, что здесь поработали силы и влияние Иомедей и Саренрэ. Он выскакивает из своей палатки и обращается к лагерю с воодушевляющей речью, которая заставляет войска двигаться с

повышенной быстротой и энергией. Рыцарям удается эвакуироваться до прибытия сил нежити, и гоблины сопровождают рыцарей в безопасное место без каких-либо человеческих потерь (см. Завершение Приключения).

Веселая Погоня

Если игровые персонажи не хотят пробираться в лагерь или если им не удается убедить рыцарей сотрудничать, есть еще один способ помочь рыцарям сбежать: заставить рыцарей гнать их в пещеры. Это требует двух успешных проверок Запугивания со Сл 15 или любого физического нападения (например, стрельбы по лагерю). Рыцари отправляют двух всадников преследовать гоблинов, хотя пересеченная местность сводит на нет их преимущество в скорости. Если рыцари узнают о входе в туннель, они вскоре начнут расследование. Лорд-наблюдатель Ултун II видит в этом знак от Иомедей, что паладины не должны приносить себя в жертву на этом этапе и должны жить, чтобы сражаться в другие дени (см. Завершение приключения).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Исход приключения может сильно отличаться в зависимости от результата взаимодействия персонажей с рыцарями. Ниже приведены некоторые из вероятных возможностей.

Игроки не получают помощи от рыцарей: узнав об их неудаче, вождь Велкик приказывает эвакуировать деревню, и Криволапы без сторонней помощи направляются на юг, преследуемые силами Шепчущего Тирана. Слишком старые и слишком молодые попадают в плен или их убивают в течение первых 2 дней (включая вождя Велкика), а остальная часть племени разбредаются по лесу, многие вероятно, вскоре превращаются в нежить на службе Шепчущего Тирана. Оказавшись в одиночестве среди племени, игровые персонажи наконец-то направляются к далекому городу Авессалом, остальная часть их племени пропала, убита или превращена в нежить. Большинство рыцарей, которые остались на своем месте, убиты, и большинство убитых воскрешены как нежить.

Игроки вынуждены привлечь внимание рыцарей Веселой погоней: недоверие рыцарей и соответствующая задержка означают, что армия нежити начинает прибывать в долину, поскольку рыцари все еще входят в туннели. Примерно две трети рыцарей выживают, а остальные умирают, защищая отступление. Гоблины приветствуют рыцарей, и вместе они направляются на юг. Меньшее количество рыцарей означает, что несколько гоблинов (включая вождя Велкика) умирают во время похода, так как силы Шепчущего Тирана находятся рядом, и рыцари не могут защитить их всех.

Ултун остался безразличным: паладины, сопровождающие персонажей, вскоре сообщают Ултуну о местонахождении туннелей. Рыцари отступают из долины, но промедление стоит жизни 10 паладинам. Гоблины приветствуют рыцарей в деревне и вместе направляются на юг. Несколько старших гоблинов (в том числе вождь Велкик) не справляются с тяготами путешествия и требований к скорости передвижения, когда они вместе бегут, преследуемые силами Шепчущего Тирана.

Ултун стал дружелюбным: быстрая реакция рыцарей на историю персонажей означает, что почти все паладины отходят. Учитывая тесные границы туннелей, два храбрых рыцаря Озема в течение нескольких дней сдерживали огромные силы, прежде чем они были захвачены. Их жертва обеспечивает безопасность всего племени Кривоногов, и все члены племени и оставшиеся рыцари благополучно прибывают в Авессалом.

Ултун стал полезным: исполненная уверенности во вмешательстве богов в дела Рыцарей, речь Ултуна убеждает рыцарей

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! *https://vk.com/pathfinder_online*

покинуть долину так быстро, что нежить не знает, куда пропали рыцари. Рыцари и игровые персонажи также успевают обрушить вход в тоннель, что приведет к побегу без последствий. Гоблины приветствуют персонажей и рыцарей большим праздником, иУлтун узнает о прикосновении Саренрэ к Велкик. Все Вместе рыцари и Кривоноги бегут на юг прежде, чем силы Шепчущего Тирана начнут затягивать петлю вокруг них.

Прибытие в Авессалом

В конце концов выжившие добираются до острова Кортос и города Авессалом, рассказывая истории о Шепчущем Тиране и распространяющейся власти нежити. Выжившие гоблины допускаются в город; если с ними есть рыцари Ластволла, они ручаются за Кривоногов, и городские власти находят место для размещения племени, а если нет, то выжившие испытывают трудности в одиночестве. В конце концов, к племени обращается представитель Общества следопытов: гоблин-алхимик по имени Грибблсмакпе, который присоединился к Следопытам 5 лет назад вместе с горсткой других гоблинов. Он приветствует игровых персонажей и отмечает, что Общество всегда ищет новых членов, и что несколько гоблинов уже приняты в их ряды.

Присоединяйтесь к нам во ВКонтакте! https://vk.com/pathfinder_online